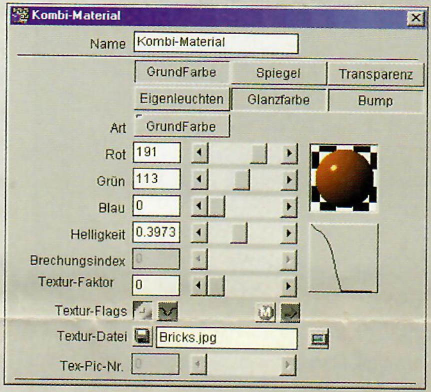
monzoom® pro NEWS

Das neue monzoom Version 4.5 ist da! Leistungsstark wie nie zuvor sichert sich monzoom auch in Zukunft seine Spitzenstellung in der Bewertung von Preis und Leistung. Ein weiterer Meilenstein auf dem Weg zu Ihrem eigenen Spielfilm!

Eine neue Materialart eröffnet ungeahnte Dimensionen der Oberflächengestaltung

Für die Parameter Diffusion, Spiegelung, Transparenz, Eigenleuchten und Glanzkurve kann jeweils eine eigene Farbe und/oder eine eigene Textur angegeben werden. Damit sind Ihren Möglichkeiten zum Gestalten von Oberflächen schier keine Grenzen mehr gesetzt. Jede Textur kann mit der jeweiligen Grundfarbe über einen beliebig einstellbaren Faktor gemischt werden. Lassen Sie Ihre Kreativität spielen!

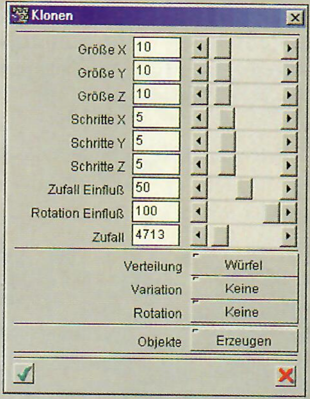


Motion-Blur für die Kamera

Bewegt sich die Kamera in einer Szene, werden die Objekte entlang ihrer Bewegung relativ zur Kamera verwischt. Dadurch entsteht ein weicherer Bewegungseindruck.

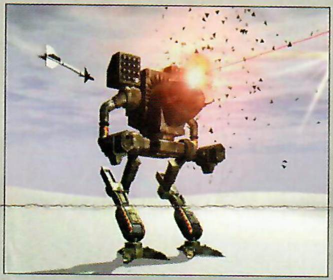
Klone-Dreiecksobjekte sparen Speicher

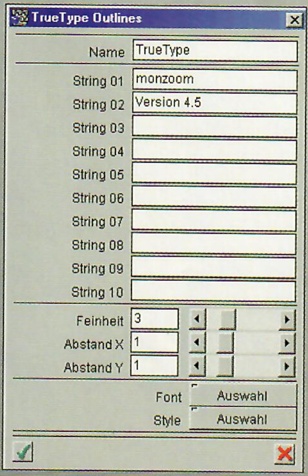
Die Möglichkeit zur Vervielfältigung von Dreiecksobjekten bietet viele Anwendungsmöglichkeiten. Schwärme, Geschwader, Wälder, Herden mit Tausenden von Objekten sind nun realisierbar. Ein geklontes Dreiecksobjekt belegt in monzoom weniger Speicherplatz.

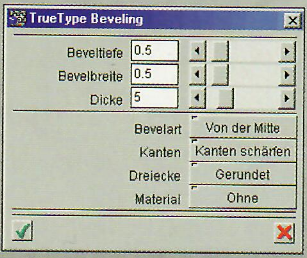


Leistungsstarker True-Type-Konverter erzeugt hochwertige 3D-Logos

Bis zu zehn Zeilen Text auf einmal konvertiert monzoom nun in 3D-Logos, die professionellsten Ansprüchen gerecht werden. Aus einer Liste von allen auf Ihrem Rechner installierten True-Type-Fonts wählen Sie den gewünschten Font mit dem passenden Attribut (fett, kursiv etc.) aus, stellen wunschgemäß den Zeichen- und Zeilenabstand ein, wählen die Art und Größe des Bevelings (die Form der Kanten der Buchstaben) und optional die Materialien für die Vorderseite, die Fase und die Seiten der Buchstaben. Das haben sich viele Anwender gewünscht! Wenn Sie die Standardeinstellungen übernehmen (die meistens passend sind), haben Sie mit zwei Mausklicks ein 3D-Logo generiert. Nur den Text müssen Sie sich noch selbst ausdenken!

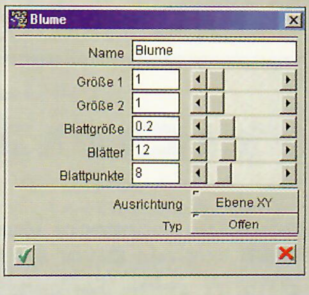


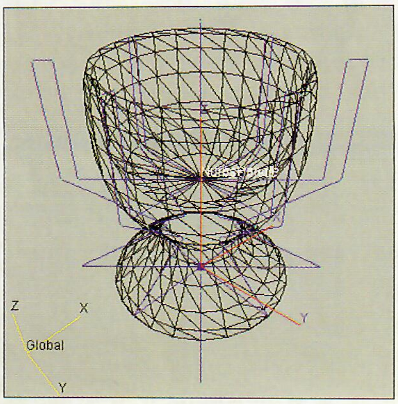


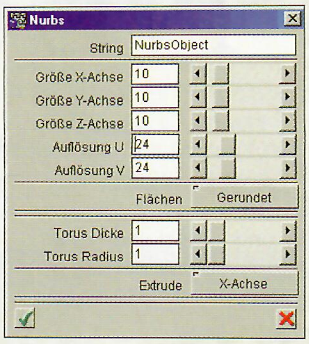


Viele neue Polygon-Grundformen erleichtern die Arbeit

Zum Konstruieren eigener Objekte und auch zu anderen Zwecken finden Polygone in monzoom vielfältige Verwendung. War bisher die Auswahl auf zwei vorgegebene Grundformen beschränkt, finden Sie nun ca. 15 neue Formen mit weitreichenden Einstellmöglichkeiten. Darunter sind L-, U-, T- und Doppel-T-Profil, Drachen, Stern, Blume, Zahnrad, Raute, Parallelogramm und vieles mehr. Durch Variation der Parameter sind weitere Formen realisierbar. So macht das Konstruieren Spaß!





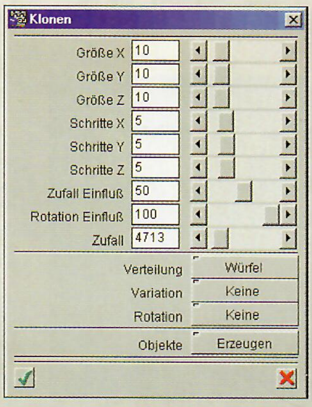


Nurbs-Grundobjekte, Rotations- und Extrusionskörper für organische Formenvielfalt

Wählen Sie einfach eine der vorgegebenen Formen wie bspw. Kugel, Torus, Konus, Pyramide oder Zylinder aus und verformen Sie das Objekt durch einfaches Bewegen der Punkte des dem Objekt zugeordneten Stützpunktsystems. Die Auflösung der entstehenden Körper ist frei wählbar, ebenso die Größe entlang aller drei Raumachsen. Die Verformung ist natürlich interaktiv, mit unbegrenzter Undo-Möglichkeit. Aus einem von Ihnen vorgegebenen Polygon erstellt die Funktion Rotations- oder Extrusionskörper, die auf die gleiche Art wie die Grundkörper modelliert werden können. Die reale Welt wird von runden Formen dominiert, gerade diese waren bisher schwer zu designen. Das ist nun anders!

Neuer zusätzlicher Triangulierer mit ungekannter Geschwindigkeit

Der Triangulierer von monzoom verrichtet zwar weiterhin klaglos seine Dienste, ungeduldigen Konstrukteuren von gigantischen Raumschiffen steht nun zusätzlich der Turbo-Triangulierer zur Verfügung. Speziell bei Polygonen mit vielen Punkten verkürzt er die Wartezeit erheblich.



Klones erzeugen und plazieren

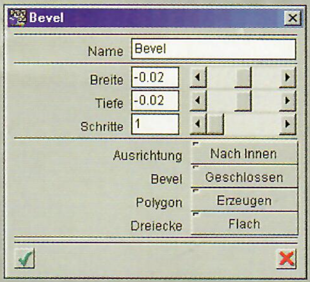
Um die Möglichkeiten des Klonens von Dreiecksobjekten richtig und komfortabel ausnutzen zu können, gibt es eine neue Funktion zum Erzeugen und Plazieren beliebiger Mengen von Klones. Damit ist der Wald, die Herde oder der Planetencluster schnell erzeugt. Sie werden Klones lieben, jedenfalls die von monzoom!

Ein Polygon wird zum Spline und vice versa

Um eine organische Form zu modellieren, benötigen Sie oft ein Polygon als Ausgangsbasis (bspw. zum Beveln oder Extrudieren). Bisher hieß das: Punkte von Hand in den Editor plazieren. Das überfordert manchen geduldigen Künstler! Und die meisten von uns sind entweder nur Künstler oder nur geduldig! Mit Hilfe der neuen Funktion "Spline" wird die Sache zum Kinderspiel: Sie geben grob die Form vor und lassen die eigentliche Arbeit von "Spline" erledigen. Die Feinheit der Interpolation und die Stärke der Rundungen lassen sich natürlich einstellen.

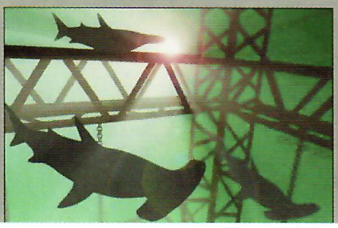
Vernebeln Sie doch einmal Ihre virtuelle Welt gründlich

Drei verschiedene Arten von Nebeln stehen Ihnen zur Auswahl, um die Ansicht auf Ihre virtuelle Welt in monzoom zu beleben. Nichtlinearer Nebel bedeutet: Wahl der Dichte des Nebels in Abhängigkeit von der Entfernung des Objektes zur Kamera durch das Einstellen der Hüllkurve in einem Spline-Requester. Soll der Nebel vorne weniger dicht sein, in der Mitte richtig "dicke Luft" herrschen und im Hintergrund kein Nebel mehr sein? Kein Problem! Die Option Turbulenz bietet zusätzlich zu den genannten Möglichkeiten eine Verteilung des Nebels in Schwaden vor der Szene. Die Form und Größe der Schwaden ist genauso einstellbar wie deren "Zerfranstheit". Die Option Turbulenz 3D gleicht der beschriebenen Option "Turbulenz", die Nebelschwaden werden jedoch wirklich dreidimensional berechnet. Objekte können sich also auch durch die Schwaden bewegen, was besonders für Animationen wichtig ist. Soll der Nebel giftgrün sein? Auch das können Sie natürlich einstellen!



Bevelfunktion für die Modellierung eigener Objekte

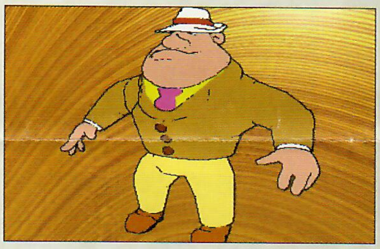
Diese neue Funktion gestattet aus einem beliebigen 2D-Polygon einen 3D-Körper zu modellieren, der sich aus schrägen und/oder auch geraden Abschnitten zusammensetzt. Ein klassisches Beispiel ist ein Zahnrad mit seinen abgeschrägten Kanten (Fasen) und dem geraden Seitenteil. Bei jedem Bevel-Schritt generiert die Funktion ein neues Polygon, mit dem Sie nahtlos weitermodellieren können, also bspw. einen weiteren Bevelabschnitt anfügen, oder auch die Fläche mittels Triangulation schließen können.



weitere neue funktionen von monzoom pro:

Bildnachbearbeitungsfunktionen für Bilder und Animationen

Natürlich kann man im Prinzip die Bilder und Animationen auch mit den bisherigen Mitteln von monzoom optimieren, das ist gar keine Frage. Ist das Bild oder Animation zu dunkel, wird halt die Lichtquelle anders positioniert, oder eine zusätzliche Lichtquelle installiert, oder der ambiente Lichtanteil erhöht, oder... Das geht nun viel einfacher und effektiver mit den Bildnachbearbeitungsfunktionen des neuen Image-Wizards. Sie wählen einfach eine oder mehrere Funktion(en) des Wizards aus und korrigieren das Bild interaktiv, d.h. Sie sehen unmittelbar die Änderung am zuvor berechneten Bild, ohne jedesmal neu Rendern zu müssen. Bei einigen Funktionen bietet ein Spline-Hüllkurven-Requester zusätzliche Korrekturmöglichkeit nichtlinearer Art, so bspw. bei der Gammakorrektur.
Sie können mit dem Wizard den Kontrast und die Helligkeit regeln, den Kontrast maximieren, das Bild kolorieren und in Graustufen konvertieren, weichzeichnen, die Kanten verstärken und verfremden, das Bild in ein Negativ verwandeln, eine Gammakorrektur durchführen, die Farben, deren Leuchtkraft und/oder Sättigung beeinflussen und einiges mehr. Und der Clou: Auf die gleiche Art können Sie eine ganze Animation optimieren, ohne bspw.. 2850 Bilder mit Ihrer externen Bildbearbeitungssoftware einzeln bearbeiten!



Donald Duck in einer Raytracing-Szene

Der spezielle Nachbrenner "Comic" leistet Erstaunliches! Sie wählen ein Objekt (oder auch mehrere) in einer beliebigen Szene aus, das dann als Comic-Figur koloriert wird, d.h. flächig gefüllt mit einer in Farbe und Dicke einstellbaren Umrandung, eben wie Sie es von den Comic-Heften her kennen. Die Umrandung kann zusätzlich antialiased werden, als Art der Kolorierung stehen mehrere Varianten zur Auswahl. So können Sie Donald Duck mit Darth Wader kämpfen lassen, während im Hintergrund die Enterprise mit Warp 5 vorbeifliegt. Aber, bitte: lassen Sie Donald gewinnen!

Rendern Sie bis zu 100 % schneller als mit der letzten Version

Beams (der Renderer von monzoom) wurde mit viel Aufwand optimiert und zeigt Ihnen Ansichten Ihrer virtuellen Welten, die nicht nur wie gewohnt qualitativ hochwertig sind, sondern nun auch noch schneller vorliegen als Sie es für möglich halten.

Neue verbesserte Extrude-Funktion

Eine zusätzliche Funktion erlaubt das Extrudieren bestimmter Kanten von Objekten. Mit ihr können Sie bspw. mit geringem Aufwand Details an der Außenwand eines Raumschiffes modellieren.

Fasen an den Kanten eines Dreiecksobjektes erzeugen

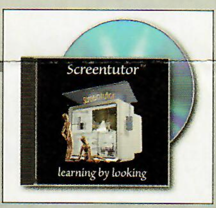
Was bisher nur mittels mühseliger Handarbeit zu erreichen war, ist nun mit geringstem Aufwand zu realisieren! Viele Objekte sehen mit "scharfen" Kanten zu eckig bzw. zu künstlich aus. Wenn die abgeschrägten Kanten (Fasen) nicht bereits bei der Konstruktion des Objektes realisiert wurden, können Sie nun ohne viel Mühe nachbessern.

Plattmachen kann richtig Spaß machen

Sie können ein beliebiges Dreiecksobjekt nun auf 4 verschiedene Arten zusammendrücken. Speziell mit der Morphing-Funktion sind damit interessante Animationen möglich. Seien Sie doch mal destruktiv und machen was platt!

zusatzprodukte

screentutor



Learning by looking

Diese CD führt Sie, an Ihrem eigenen Bildschirm, in die Welt von monzoom ein. Interaktiv wird Ihnen gezielt die Anwendung einzelner Funktionen aufgezeigt. Die durch deutsche Sprache begleiteten Tutorials sind über ein Bedienfeld steuerbar. Durch Anhalten der Wiedergabe kann das Gesehene in monzoom direkt umgesetzt werden.
Die Tutorials zeigen Ihnen die Möglichkeiten zu den Themen Objektkonstruktion, Animation und Bildberechnung. Screentutor ist für alle Versionen von monzoom einsetzbar.

Systemvoraussetzung: PC
Windows 95, 98 oder NT 4.0, Soundkarte DM 49,-

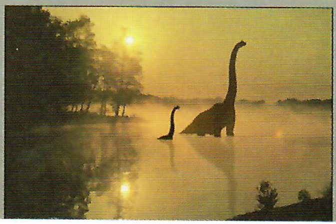
dino-rom

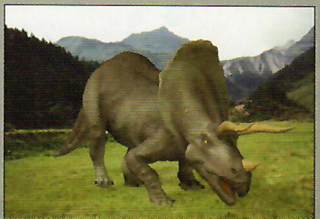
3D-Objekte aus der Kreidezeit

Für alle, die ihren eigenen Jurassic-Park zu Hause erstellen möchten, ist diese CD-ROM unabkömmlich. Sie enthält 10 absolut hochwertige, volltexturierte Objekte aus der Dinosaurierzeit. Brachiosaurus, T-Rex, Galimeus, alle bekannt aus Film und Fernsehen, ermöglichen ein realistisches Gestalten eines Szenarios, wie es vor etlichen Millionen Jahren hätte sein können.

Für alle Objekte liegen die jeweiligen Texturen in unterschiedlichen Auflösungen vor. Die speicherplatzsparenden Lo-Res- Texturen sind für eine schnelle, etwas weniger detailreiche Berechnung zu verwenden. Für Nahaufnahmen eignen sich die detailreichen Hi-Res-Texturen.

Systemvoraussetzung: Amiga oder PC
Empfohlener VK: 59,- DM

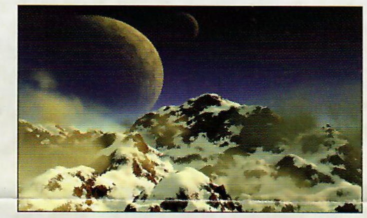


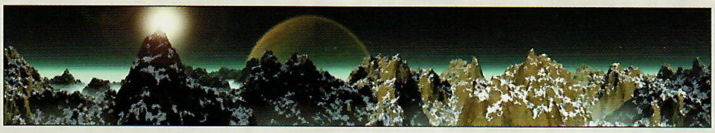


space views

Starten Sie in eine andere Welt!

Eine Kollektion von über 160 gerenderten Weltraumszenarien als Hintergründe für Ihre 3D-Objekte oder Animationen. Alle Bilder haben eine Farbauflösung von 16,7 Millionen Farben oder 24Bit, bedürfen keiner weiteren Überarbeitung und sind direkt einsetzbar. Für eine bessere Übersicht haben wir die Szenen in 11 Kategorien unterteilt, die ein komfortableres Auffinden Ihres gewünschten Bildes ermöglichen. Um Ihnen eine Konvertierung zu ersparen, haben wir die Szenen in den drei gängigen Formaten IFF, JPG und TIF gespeichert, die als Unterkategorien in jedem Ordner vorliegen. Starten Sie mit *SPACE VIEWS* in phantastische Welten!





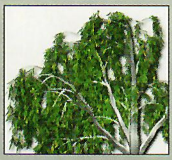
Systemvoraussetzung: Amiga, PC
Empfohlener VK: 39,- DM

tree collection

3D-Objektkollektion naturgetreuer Pflanzen

Diese Objekt-CD enthält zusammen ca. 170 Pflanzen. Alle Objekte sind zur einfachen Bearbeitung in Körper unterteilt und werden mit dazugehörigen Materialien geliefert. Im einzelnen sind 11 Büsche, 99 Laubbäume, 28 Nadelbäume, 15 Palmen und 15 Wasserpflanzen enthalten. Alle Objekte sind aufwendige Modelle echter Bäume. Es liegt in der Natur dieser Modelle, wahre Polygonmonster zu sein, dies schlägt sich bei Reflections nicht in allzulangen Renderzeiten nieder, verlangsamt aber die Editordarstellung, je mehr dieser Objekte eingefügt werden. Sie sollten zur Anwendung dieser CD einen leistungsfähigen Rechner zur Verfügung haben.

Systemvoraussetzung: Amiga, PC
Empfohlener VK: 39,- DM



Objekts & Scenes

3D Objekte für alle Fälle

Diese CD-ROMs enthalten je über 1000 3D-Objekt-Dateien und Szenerien mit Texturen für monzoom.

Systemvoraussetzung: Amiga oder PC,
Empfohlener VK: Vol.1 und Vol.2 für je 29,- DM

mathematische texturen 1-3

Die monzoom pro Plugin-Textures Collection

Diese Sammlung von prozeduralen Texturen für monzoom pro erweitert monzoom pro um eine Vielzahl von Gestaltungsmöglichkeiten. In der Bedienung und Funktionsweise unterscheiden sich die Plugin-Texturen nicht von den in monzoom pro eingebauten Texturen, installierte Plugins werden beim Programmstart automatisch in die Menüstruktur von monzoom pro integriert. Die Parameter stellen Sie mittels des gewohnten Materialrequesters ein, wobei Ihnen selbstverständlich auch die Vorschauoption zur Verfügung steht.

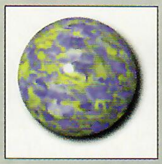
2 Beispiele für mathemathische Texturen CD 1

2 Beispiele für mathemathische Texturen CD 2

Der Vorteil von mathematischen (prozeduralen) Texturen gegenüber den Bild-Texturen liegt in dem wesentlich geringeren Speicherbedarf, der nahezu unbegrenzten Auflösung (keine Pixel), den vielfältigen Variationsmöglichkeiten des Aussehens der Texturen durch die Parameter und der einfachen Animierbarkeit vieler Texturen. Die Texturen verändern entweder die Farbe oder den Normalenvektor (Bump-Texturen) der Oberfläche, einige auch beides gleichzeitig, wodurch sich besonders interessante Oberflächen gestalten lassen.
Es stehen Ihnen unter anderem zur Auswahl: Viereckige und sechseckige Kacheln mit und ohne Fugen, Holzmuster, Holzplanken mit und ohne Fugen, verschiedene Bruchsteine, phantasievolle Mosaiken, Wolken, Dampf, Gas, Wasser, Marmor, Beton, Ziegel, Wellen, Dinosaurierhaut, Digitalzähler und vieles mehr.

Systemvoraussetzung: 1 & 2 für Amiga oder PC, 3 für PC
Empfohlener VK: Vol. 1-3 je 49,- DM

2 Beispiele für mathemathische Texturen CD 3

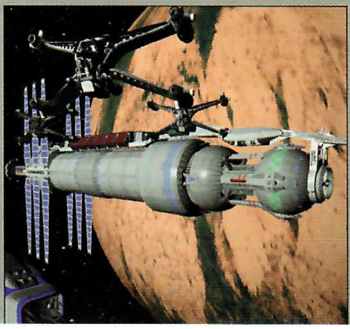


REFTools!

Starten Sie in neue Welten!

Auf der Objekte CD finden Sie hunderte von Objekten, die Anwender für Sie zusammengestellt haben. Die Freeware CD enthält Tools, Plugins und Texturen. Alle Dateien im monzoom-Format! Herausgegeben vom RefTools Anwender-Club.

Systemvoraussetzung: Amiga oder PC,
Empfohlener VK: Freeware Collection 1 für 29,- DM,
Objekt Collection 1 für 39,- DM



OBERLAND COMPUTER • Hohenwaldstrasse 26 • D-61449 Steinbach • Tel.: 06171-71846• Fax: 06171-983011
monzoom-Support: Tel.: 069/33091980 • Fax: 069/33092665 • http://www.monzoom.de • support@monzoom.de